

## influência do brincar para o desenvolvimento de crianças institucionalizadas de 3 a 6 anos

luzia lara pfeifer<sup>1</sup>  
mariana cremonez eufrazio<sup>2</sup>

(1) Docente do Curso de Graduação em Terapia Ocupacional da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto (FMRP/ USP), Departamento de Neurologia, Psiquiatria e Psicologia Médica.  
(2) Quintanista do Curso de Graduação em Terapia Ocupacional da FMRP/USP.

### CORRESPONDÊNCIA:

Luzia lara Pfeifer, Prof. Dr.  
Av. dos Bandeirantes 3900 – 14.049-900 – Ribeirão Preto – SP – luziara@fmrp.usp.br.

### RESUMO

**INFLUÊNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS INSTITUCIONALIZADAS DE 3 A 6 ANOS:** O objetivo dessa pesquisa foi analisar a aplicação de atividades lúdicas em crianças institucionalizadas e verificar a contribuição do brincar para o desenvolvimento do comportamento lúdico desses meninos e dessas meninas. A pesquisa foi feita em duas instituições que abrigam crianças abandonadas e/ou vitimizadas em duas cidades do interior de São Paulo. Participaram da pesquisa sete crianças, com idade variando de 3 a 6 anos. Avaliou-se a atividade lúdica dos participantes antes e depois de intervenções que utilizaram o brincar como meio e fim terapêutico. A escala lúdica pré-escolar de Knox foi utilizada para avaliar as crianças antes das intervenções e após o término dessas sessões (aproximadamente dois meses depois). Nas intervenções foram propostas brincadeiras que, de acordo com o Roteiro de Análise de Atividades de Silva e Emmel, estimulam o lado lúdico de meninos e meninas. Utilizaram-se brinquedos de baixo custo, confeccionados com sucata, pano, papéis coloridos, etc. No decorrer do trabalho observou-se ampliação do comportamento lúdico das crianças, podendo-se concluir que intervenções terapêuticas ocupacionais contribuem com a melhora do desenvolvimento lúdico de meninos e meninas institucionalizados.

**Descritores:** Brincar; Terapia ocupacional; Crianças abusadas; Institucionalização.

### ABSTRACT

**THE INFLUENCE OF PLAYING ON THE DEVELOPMENT OF 3-TO-6-YEAR-OLD INSTITUTIONALIZED CHILDREN:** The main objective of this research was to analyze playing activities application to institutionalized children and to verify the contribution of these activities to children's play behavior development. The research was conducted in two institutions housing abandoned and/or victimized children in two different cities in São Paulo state, Brazil. The total number of children was seven whose age varied from 3 to 6 years old. The children playing activities were evaluated before and after interventions based on the playing as therapy means and goal. Revised Knox preschool play scale was used to evaluate children at the beginning and at the end of the intervention (approximately two months later). On those previously analyzed interventions, plays were proposed according to Silva and Emmel's Activities Analysis Guidance to stimulate boys and girl's playing behavior. Low cost toys made out of waste material, pieces of cloth, colorful paper etc. were used. Children playing behavior was observed in the follow-up, making it possible to conclude that the occupational therapy interventions contribute to the institutionalized children playing development.

**Keywords:** Play; Occupational Therapy; Abused children; Institute.

O desenvolvimento humano começa na concepção, está presente durante toda a vida e termina com a morte. Esse processo envolve ganhos e perdas que variam de pessoa para pessoa e são influenciados biologicamente (genética) e por estímulos ambientais (sociais e culturais). Portanto, o atraso no desenvolvimento surge com a diminuição ou a privação de estímulos e como consequência de algum tipo de deficiência, seja ela física ou mental<sup>1</sup>.

Durante a infância, o desenvolvimento ocorre em ritmo acelerado, em todos os aspectos do crescimento biológico, psicossocial e emocional<sup>1</sup>. Por isso é muito importante estimular as crianças para que elas vivenciem as mais diversas experiências e tenham, portanto, desenvolvimento de habilidades motoras, sensoriais, mnemônicas e sócio-afetivas.

Uma das funções da terapia ocupacional é proporcionar e/ou resgatar o papel ocupacional do ser humano nas várias fases da vida. Considera-se que o papel ocupacional da crian-

ça é o de brincador<sup>2</sup>, e, por isso, é de fundamental importância para os profissionais de saúde e de educação proporcionar e facilitar a prática do brincar. Para os terapeutas ocupacionais o brincar, além de um meio terapêutico, é também uma meta a ser estabelecida, ou seja, o brincar tem um fim em si mesmo.

Verifica-se na história da humanidade a presença do brincar desde a Antiguidade; na era greco-romana, o jogo era usado para relaxar após esforço físico, intelectual ou escolar. Durante a Idade Média, a prática de brincadeiras de azar estava bastante difundida entre todas as idades. Já no Renascimento, o jogo passou a ser visto como facilitador do desenvolvimento, da inteligência e do aprendizado<sup>3</sup>.

Segundo Santos<sup>4</sup>, as crianças sempre brincaram, brincam hoje e continuarão a brincar no futuro. Afirma também que várias teorias foram propostas acerca do brincar, com diferentes – mas não menos importantes – enfoques: filosófico, sociológico, psicológico, criativo, psicoterapêutico e pedagógico; no

olhar filosófico, o brincar se contrapõe à racionalidade; do ponto de vista sociológico, essa atividade ajuda a inserção das crianças na sociedade; já no enfoque psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento e interfere nas modificações do comportamento, visto que a relação da criança com a família, com a sociedade e com o ambiente é mediada, em alguns momentos, pela atividade lúdica, quando a criatividade é possibilitada a partir da descoberta de algo novo durante o brincar; para a psicoterapia, o lúdico faz com que a criança seja entendida nos seus processos de crescimento além de possibilitar a remodelação dos bloqueios de desenvolvimento que se tornam evidentes durante o brincar; e, finalmente, segundo o enfoque pedagógico, os jogos infantis também possibilitam o aprendizado da criança.

Apesar de todas essas teorias e olhares, é bastante difícil restringir-se a um só ponto de vista. Todas essas visões dão embasamento para a prática, pois, quando brinca, a criança entra em contato com aspectos reais da vida, absorve conhecimento, expressa desejos e angústias, bem como sedimenta a aprendizagem.

A brincadeira possibilita que a criança seja inserida no mundo, fale de si e se desenvolva, de uma forma prazerosa, de maneira que tudo o que possibilite a entrada e manutenção desta criança na realidade social de forma única é considerado brincar, como interagir com brinquedos, cantar, ouvir música, comer, tomar banho, desenhar, pintar, conversar<sup>5</sup>.

As crianças que vivem em instituições (abrigos) podem estar privadas da atividade lúdica e de todos os benefícios que o brincar proporciona, uma vez que, para algumas pessoas, o cuidado da criança está limitado às necessidades consideradas básicas, como a alimentação, a higiene e o sono. As instituições que abrigam crianças em risco têm, em geral, enfoque puramente assistencialista. Esse pensamento está presente, principalmente, nos cuidadores, que estão em contato direto

com a criança<sup>6</sup>. Em contrapartida, o papel dos abrigos seria, além de prestar a assistência básica, contribuir para o desenvolvimento físico, cognitivo, cultural e afetivo das crianças; dar suporte psicológico e emocional para meninos e meninas abandonados ou em situação de risco.

Estes outros aspectos podem se concretizar por meio da conscientização dos funcionários dos abrigos no que diz respeito à importância do vínculo com as crianças e no que se refere a estimulá-las. Por isso, além do trabalho com a população infantil, deve existir o esclarecimento dos profissionais que cuidam dela, pois para o desenvolvimento infantil o vínculo afetivo entre a criança e o adulto é de suma importância e, assim, é fundamental o fortalecimento e a ampliação da rede de apoio social às crianças que vivem em abrigos e foram separadas, por algum motivo, de suas mães biológicas<sup>7</sup>.

O brincar contribui para a aquisição e para o fortalecimento do vínculo e da interação de crianças com adultos e cuidadores. Destaca-se novamente a importância da atividade lúdica para meninos e meninas institucionalizados.

Diante do acima exposto, o objetivo dessa pesquisa foi analisar a aplicação de brincadeiras em crianças institucionalizadas e verificar a sua contribuição desenvolvimento do comportamento lúdico.

## Método

Realizou-se pesquisa de estudos de casos com base em abordagem qualitativa. Os participantes foram sete crianças de dois abrigos para menores abandonados ou em risco na faixa etária de 3 a 6 anos (apresentados na Tabela 1). As instituições situam-se em duas diferentes cidades do interior de São Paulo – uma com 102.815 habitantes e outra com 542.912 habitantes, segundo dados do IBGE<sup>8</sup>.

**Tabela 1**  
Descrição do sexo, da idade no início da avaliação, no começo da reavaliação das crianças e instituição em que residem.

NOME*	SEXO	IDADE NA AVALIAÇÃO	IDADE NA REAVALIAÇÃO	INSTITUIÇÃO
Marina	Feminino	3 anos, 4 meses e 1 dia	3 anos, 6 meses e 1 dia	Instituição A
Maria Eugênia	Feminino	3 anos e 10 dias	3 anos, 2 meses e 10 dias	Instituição A
Helenice	Feminino	3 anos, 5 meses e 26 dias	3 anos, 7 meses e 26 dias	Instituição A
Cecília	Feminino	5 anos, 7 meses e 26	5 anos, 9 meses e 28 dias	Instituição B
Daniel	Masculino	5 anos, 3 meses e 5 dias	5 anos, 5 meses e 7 dias	Instituição B
Camila	Feminino	4 anos, 5 meses e 17 dias	4 anos, 7 meses e 19 dias	Instituição B
Adriano	Masculino	4 anos, 4 meses e 12 dias	4 anos, 6 meses e 14 dias	Instituição B

(\*) Os nomes aqui utilizados são fictícios para preservar a identidade das crianças.

Foram utilizados brinquedos de baixo custo ou confeccionados com sucata, além de livros de histórias infantis, materiais escolares – lápis, giz de cera, tinta guache, folhas – e o espaço de um parque infantil na instituição A.

Os instrumentos utilizados foram:

a) Escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada<sup>9</sup>. É uma es-

cala funcional que avalia as ações das crianças durante a brincadeira. Os comportamentos estão contidos nas dimensões: espacial, material, faz-de-conta/simbólico e participação.

b) Roteiro de Análise de Atividades<sup>10</sup>. Esse roteiro avalia as ações que cada brincadeira pode proporcionar durante sua realização. As ações estão agrupadas em habilidades motoras,



**Tabela 2**  
**Resumo das observações do comportamento lúdico de Marina.**

AVALIAÇÃO		REAValiaÇÃO	
Aquém do esperado	Esperado e além do esperado	Aquém do esperado	Esperado e além do esperado
<b>Direção espacial</b> - pular em um pé só (3 a 5 vezes) - pular distâncias - desafios com tarefas difíceis	<b>Direção espacial</b> - movimentos corporais mais coordenados - andar suave, corrida - pulos, escaladas - pegar bola e jogá-la - manipulação motora fina de materiais lúdicos	<b>Direção espacial</b>	<b>Direção espacial</b> - movimentos corporais mais coordenados - andar suave, corrida - pulos, escaladas - pegar bola e jogá-la - manipulação motora fina de materiais lúdicos - pular em um pé só (3 a 5 vezes) com apoio - pular distâncias - desafios com tarefas difíceis ou insiste mais em realizá-las
<b>Direção Material</b> - martela - insere pequenos objetos - desenho evidente - atenção com alcance de cerca de 30 minutos	<b>Direção Material</b> - escolhe, corta - faz produtos - combina materiais lúdicos, separa - interesse em produtos finalizados	<b>Direção Material</b> - martela	<b>Direção Material</b> - escolhe, corta - faz produtos - combina materiais lúdicos, separa - interesse em produtos finalizados - insere pequenos objetos - desenho mais evidente - atenção com alcance de cerca de 30 minutos
<b>Faz-de-conta/simbólico</b> - imitação mais complexa do mundo real, ênfase em atividades recreativas e animais domésticos - dramatização com roteiros mais complexos - seqüências - usa um brinquedo para representar outro - interesse nos trajes teatrais - personifica - personagens com sentimentos	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> Obs.: os temas rotinas eram pobres e restritos aos cuidados básicos: boneca toma banho, dorme e mama. Porém não há uma ordem nas ações	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - interesse nos trajes teatrais - personifica	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - imitação mais complexa do mundo real, ênfase em atividades recreativas e animais domésticos - dramatização com roteiros mais complexos - seqüências - usa um brinquedo para representar outro - personagens com sentimentos
<b>Participação</b> - prefere ficar sozinha e não compartilha os brinquedos - dificuldade nas canções	<b>Participação</b> - usa palavras para se comunicar - vocabulário descritivo	<b>Participação</b> - prefere ficar sozinha e não compartilha os brinquedos	<b>Participação</b> - usa palavras para se comunicar - vocabulário descritivo - canta canções simples

sensorio-motoras, sensorio-perceptivas, mnemônicas, conceituais e sócio-afetivas.

O comportamento das crianças institucionalizadas foi registrado, para posterior análise, durante a atividade lúdica espontânea – na avaliação e na reavaliação – conforme a Escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada. Já nas intervenções, utilizou-se um caderno de registros para acompanhar a evolução do brincar. A organização das etapas está descrita abaixo:

1) Avaliação: feita com a aplicação através da escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada, a fim de detectar o nível do comportamento lúdico das crianças. Três sessões de uma hora por dia, em média, englobaram esta fase que não ultrapassou o período de uma semana.

2) Intervenções: foram feitas intervenções semanais com duração média de uma hora durante oito semanas. Os atendimentos eram em grupos de no máximo quatro crianças. Considerou-se a motivação dos meninos e meninas e respeitou-se o limite de permanência deles na sala, pois a brincadeira tem que ser espontânea e prazerosa para quem as pratica. Nas intervenções foram propostas brincadeiras que, de acordo com o Roteiro de Análise de Atividades de Silva e Emmel, estimulam o lado lúdico das crianças, principalmente em relação aos aspectos mais comprometidos, detectados na avaliação.

3) Reavaliação: utilizou-se a mesma Escala Lúdica Pré-escolar de Knox revisada, como na avaliação. Três sessões de

uma hora foram necessárias para reavaliar as crianças, e o período também não excedeu uma semana. Esta fase teve o objetivo de verificar se ocorreram avanços no comportamento lúdico das crianças.

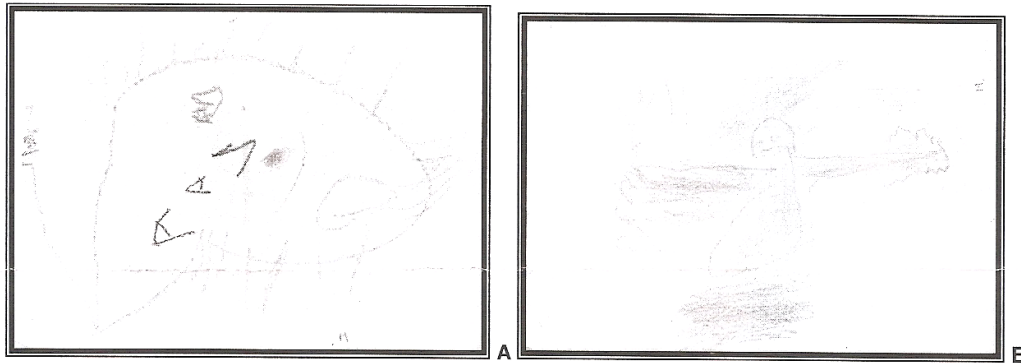
## Resultados

A princípio, são apresentados os resultados da avaliação e reavaliação comparando cada criança com ela mesma para verificar avanços em seu comportamento lúdico:

1. Marina: Quando os pais se separaram, passou a morar com a mãe que não fornecera cuidados necessários, assim foi encaminhada para a instituição A. No período desta pesquisa, mantinha contato com a figura materna que a visitava esporadicamente e queria reaver a guarda da filha. O desenvolvimento do comportamento lúdico de Marina é apresentado na Tabela 2. Observou-se avanço no brincar de Marina nos aspectos da coordenação motora grossa: começou a pular em um pé só segurando a mão de uma colega ou de um adulto, pulou distâncias. Desafiou-se um pouco mais em tarefas difíceis e ficou por períodos mais prolongados para tentar realizá-las. Quando conseguia, mostrava o resultado com satisfação. As brincadeiras de faz-de-conta começaram a envolver ações mais elaboradas, como fazer curativo nos bonecos que estavam machu-

cados, elaborar festas de aniversário, arrumar a cama do boneco, arrumar a casa. Seu desenho tornou-se mais evidente (Figura 1). Os livros de história ajudaram na aprendizagem de novos conceitos e vocabulários, além de ter proporcionado a verbalização de sentimentos. Começou a cantar canções simples com menor dificuldade. Quanto à participação e socia-

lização obteve poucos avanços, mas iniciou o interesse pelas atividades das colegas e, algumas vezes, entrava na brincadeira delas ou pedia a elas algum favor. Ainda não gostava de dividir os materiais, porém passou a fazer pequenos revezamentos.



**Figura 1**  
Desenho do corpo humano na avaliação inicial (A) e na avaliação final (B).

2. Maria Eugênia: Mãe usuária de drogas, assim foi encaminhada para a instituição A. No momento da pesquisa, mantinha contato familiar apenas com a avó materna que a visitava esporadicamente. O desenvolvimento do comportamento lúdico de Maria Eugênia é apresentado na Tabela 3. Maria Eugênia obteve avanços consideráveis nos aspectos motores e passou a realizar todas as atividades que não conseguia anteriormente. Na motricidade fina, conseguiu manusear objetos pequenos com mais destreza, porém não aprendeu a cortar. Sua atenção durante as brincadeiras tornou-se mais longa. O faz-de-conta ficou mais detalhado e contou com a participação de colegas e elementos imaginários em seu desfecho. Começou a personificar objetos: bonecos conversam entre si. Na participação e socialização mostrou-se mais maleável, porém hesitava em emprestar e/ou ceder materiais. Tentava chamar as colegas para a brincadeira em alguns momentos, ou imitava o comportamento delas. Passou a cantar com mais frequência.

3. Helenice: Pouco se sabe sobre a história dessa criança. Apenas que a mãe fazia uso de álcool. O desenvolvimento do comportamento lúdico de Helenice é apresentado na Tabela 4. Helenice obteve avanços na motricidade global, exceto pular em um pé só. Passou a desafiar-se em tarefas difíceis e a comemorar os resultados. Os desenhos ainda não eram evidentes, porém a criança começava a nomear os rabiscos: "um olho, o outro olho". Cortou com mais destreza que na avaliação, mas ainda apresentava dificuldades. Ficava atenta à brincadeira por um tempo mais prolongado. O faz-de-conta ficou mais rico e passou a contar com a participação das colegas. A

socialização melhorou e, em algumas vezes, a criança passou a brincar junto às outras, de forma não paralela. Porém continuou a não querer dividir os brinquedos.

4. Cecília: Sem história. O desenvolvimento do comportamento lúdico de Cecília é apresentado na Tabela 5. No faz de conta, Cecília apresentou avanços quanto aos temas das brincadeiras, começou a apresentar festas, receitas de bolos, idas à escola, banhos antes de fazer tarefas, percursos de carro, idas ao supermercado, cuidados com o cachorro, dentre outros. Continuou a não fazer a interação entre bonecas, mas passou a organizar dramatizações e a participar delas (um era o filho, ela era a mamãe etc.). Quanto à participação, começou a colaborar com os colegas mais frequentemente; passou a emprestar objetos e a chamar as crianças para as brincadeiras (por exemplo, para ajudá-la a organizar festas). A participação passou de paralela para grupal (pequeno grupo). Cecília aprendeu a cantar e dançar conforme o significado das canções.

5. Daniel: Sem história. O desenvolvimento do comportamento lúdico de Daniel é apresentado na Tabela 6. Daniel teve progresso no faz-de-conta, suas rotinas se tornaram mais complexas (tomar banho, passar perfume, bater na porta antes de entrar etc.); entretanto, não direcionou a ação dos bonecos. Passou a ajudar na organização das brincadeiras e começou a dramatizar papéis. Os desenhos ficaram mais identificáveis e passou a cantar e dançar com a música (coreografias relacionadas ao tema das canções).



**Tabela 3**  
**Resumo das observações do comportamento lúdico de Maria Eugênia.**

AVALIAÇÃO		REAValiaÇÃO	
Aquém do esperado	Esperado e além do esperado	Aquém do esperado	Esperado e além do esperado
<b>Direção espacial</b> - pular em um pé só (3 a 5 vezes) - pular distâncias - desafios com tarefas difíceis - pegar bola e jogá-la - manipulação motora fina de materiais lúdicos	<b>Direção espacial</b> - movimentos corporais mais coordenados - andar suave, corrida - pulos, escaladas	<b>Direção espacial</b> - pular em um pé só (3 a 5 vezes)	<b>Direção espacial</b> - movimentos corporais mais coordenados - andar suave, corrida - pulos, escaladas - pegar bola e jogá-la - manipulação motora fina de materiais lúdicos - pular em um pé só (3 a 5 vezes) - pular distâncias - desafios com tarefas difíceis ou insiste mais em realizá-las
<b>Direção Material</b> - martela - insere pequenos objetos - desenho evidente - atenção com alcance de cerca de 30 minutos - corta	<b>Direção Material</b> - escolhe - faz produtos - combina materiais lúdicos, separa - interesse em produtos finalizados	<b>Direção Material</b> - martela - corta - desenho evidente	<b>Direção Material</b> - escolhe - faz produtos - combina materiais lúdicos, separa - interesse em produtos finalizados - insere pequenos objetos - atenção com alcance de cerca de 30 minutos
<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - imitação mais complexa do mundo real, ênfase em atividades recreativas e animais domésticos - dramatização com roteiros mais complexos - seqüências - personifica - personagens com sentimentos	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> Obs.: os temas rotinas eram pobres e restritos aos cuidados básicos: boneca toma banho, dorme e mama. Porém não há uma ordem nas ações - usa um brinquedo para representar outro - interesse nos trajes teatrais	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - não compartilha brinquedos	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - imitação mais complexa do mundo real, ênfase em atividades recreativas e animais domésticos - dramatização com roteiros mais complexos - seqüências - usa um brinquedo para representar outro - personagens com sentimentos - personifica
<b>Participação</b> - prefere ficar sozinha e não compartilha os brinquedos	<b>Participação</b> - usa palavras para se comunicar - vocabulário descritivo - canta canções simples	<b>Participação</b> - não compartilha brinquedos	<b>Participação</b> - usa palavras para se comunicar - vocabulário descritivo - imita a brincadeira de outras crianças - canta canções simples

**Tabela 4**  
**Resumo das observações do comportamento lúdico de Helenice.**

AVALIAÇÃO		REAValiaÇÃO	
Aquém do esperado	Esperado e além do esperado	Aquém do esperado	Esperado e além do esperado
<b>Direção espacial</b> - pular em um pé só (3 a 5 vezes) - pular distâncias - desafios com tarefas difíceis - pegar bola e jogá-la	<b>Direção espacial</b> - movimentos corporais mais coordenados - andar suave, corrida - pulos, escaladas - manipulação motora fina de materiais lúdicos	<b>Direção espacial</b> - pular em um pé só (3 a 5 vezes)	<b>Direção espacial</b> - movimentos corporais mais coordenados - andar suave, corrida - pulos, escaladas - pegar bola e jogá-la - manipulação motora fina de materiais lúdicos - pular distâncias - desafios com tarefas difíceis ou insiste mais em realizá-las
<b>Direção Material</b> - martela - insere pequenos objetos - desenho evidente - atenção com alcance de cerca de 30 minutos - corta	<b>Direção Material</b> - escolhe - faz produtos - combina materiais lúdicos, separa - interesse em produtos finalizados	<b>Direção Material</b> - martela - corta - desenho evidente	<b>Direção Material</b> - escolhe - faz produtos - combina materiais lúdicos, separa - interesse em produtos finalizados - insere pequenos objetos - atenção com alcance de cerca de 30 minutos
<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - imitação mais complexa do mundo real, ênfase em atividades recreativas e animais domésticos - dramatização com roteiros mais complexos - personifica - personagens com sentimentos	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> Obs.: os temas rotinas eram pobres e restritos aos cuidados básicos: boneca toma banho, dorme e mama. - há seqüência - usa um brinquedo para representar outro - interesse nos trajes teatrais	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - personifica	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - imitação mais complexa do mundo real, ênfase em atividades recreativas e animais domésticos - dramatização com roteiros mais complexos - seqüências - usa um brinquedo para representar outro - personagens com sentimentos
<b>Participação</b> - prefere ficar sozinha e não compartilha os brinquedos - canta canções simples	<b>Participação</b> - usa palavras para se comunicar - vocabulário descritivo	<b>Participação</b> - não compartilha brinquedos	<b>Participação</b> - usa palavras para se comunicar - vocabulário descritivo - imita a brincadeira de outras crianças - canta canções simples

**Tabela 5**  
**Resumo das observações do comportamento lúdico de Cecília.**

AVALIAÇÃO		REAVLIAÇÃO	
Aquém do esperado	Esperado e além do esperado	Aquém do esperado	Esperado e além do esperado
<b>Direção espacial</b> - patina	<b>Direção espacial</b> - mais calmo - pula em um pé só mais de 5 vezes - pula em linha reta - bate e pega a bola - salta, dá cambalhotas - manipulação de situações da vida real - faz algo útil	<b>Direção espacial</b> - patina	<b>Direção espacial</b> - mais calmo - pula em um pé só mais de 5 vezes - pula em linha reta - bate e pega a bola - salta, dá cambalhotas - manipulação de situações da vida real - faz algo útil
<b>Direção Material</b>	<b>Direção Material</b> - usa ferramenta para fazer as coisas - copia, traça - combina materiais - faz produtos identificáveis - gosta de pequenas construções - presta atenção nos detalhes - reproduz a realidade	<b>Direção Material</b>	<b>Direção Material</b> - usa ferramenta para fazer as coisas - copia, traça - combina materiais - faz produtos identificáveis - gosta de pequenas construções - presta atenção nos detalhes - reproduz a realidade
<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - trajés importantes - direciona ações de 3 bonecas	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - novos temas com ênfase na realidade - histórias com seqüências - organiza outras crianças para desempenhar papéis	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - direciona ações de 3 bonecas	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - trajés importantes - novos temas com ênfase na realidade - histórias com seqüências - organiza outras crianças para desempenhar papéis
<b>Participação</b> - grupos cooperativos de 3 a 6 - organiza jogos e dramatizações mais complexas - compromete-se em facilitar as atividades recreativas do grupo - brincar colaborador - canta e dança refletindo o significadodas conções	<b>Participação</b> - jogos competitivos - entende regras de atividades fcreativas simples - usa palavras como parte da brincadeira ou para organizá-la - conversa com adultos	<b>Participação</b>	<b>Participação</b> - jogos competitivos - entende regras de atividades fcreativas simples - usa palavras como parte da brincadeira ou para organizá-la - conversa com adultos - grupos cooperativos de 3 a 6 - organiza jogos e dramatizações mais complexas - compromete-se em facilitar as atividades recreativas do grupo - brincar colaborador - canta e dança refletindo o significadodas conções

6. Camila: Sem história. O desenvolvimento do comportamento lúdico de Camila é apresentado na Tabela 7. Camila ainda não gostava de expor seus desenhos que ainda não eram específicos. Conseguia ficar mais atenta e passava mais tempo brincando com um único tema por mais de 15 minutos. O faz-de-conta tornou-se mais rico nas rotinas e nos temas. Além disso, a brincadeira simbólica levou Camila a brincar em grupo e a cooperar com os colegas, começou a chamar os amigos para participar de suas brincadeiras, e passou a trocar e emprestar materiais e brinquedos. Ao longo das intervenções ficou mais falante e contava histórias com maior frequência.

7. Adriano: Sem história. O desenvolvimento do comportamento lúdico de Adriano é apresentado na Tabela 8. Adriano passou a organizar os espaços das brincadeiras e orgulhava-se disto (mostrava o que havia feito). Os desenhos começaram a ficar mais evidentes e ele passou a nomear o que fazia ("O olho do cavalo..."). Durante o brincar simbólico, começou a criar histórias com seqüência lógica, e a participação continuou cooperativa.

## Discussão

A discussão dos dados será apresentada a partir das quatro dimensões propostas pela Escala Lúdica Pré-escolar de Knox: o controle espacial, o controle material, o faz-de-conta e a participação<sup>9</sup>.

Controle espacial: O controle espacial envolve atividades que necessitam da coordenação motora grossa. De acordo com Gesell<sup>11</sup>, nos aspectos motores globais, espera-se que a criança de 36 a 48 meses se mantenha momentaneamente em um pé só, arremesse bola acima do nível dos ombros, alterne os pés ao subir escadas, salte pequenas alturas. As crianças que não apresentaram esta habilidade durante a avaliação inicial, obtiveram avanço nas habilidades testadas após as intervenções, exceto uma delas que continuou não conseguindo pular em um pé só. O sucesso da intervenção é notório, pois as brincadeiras escolhidas durante o processo de intervenção incentivavam a aquisição das capacidades, tais como: pular amarelinha, brincadeiras no *playground*, brincadeiras com bola, imitar sapo e imitar Saci Pererê.

**Tabela 6**  
**Resumo das observações do comportamento lúdico de Daniel.**

AVALIAÇÃO		REAValiaÇÃO	
Aquém do esperado	Esperado e além do esperado	Aquém do esperado	Esperado e além do esperado
<b>Direção espacial</b> - patina	<b>Direção espacial</b> - mais calmo - pula em um pé só mais de 5 vezes - pula em linha reta - bate e pega a bola - salta, dá cambalhotas - manipulação de situações da vida real - faz algo útil	<b>Direção espacial</b> - patina	<b>Direção espacial</b> - mais calmo - pula em um pé só mais de 5 vezes - pula em linha reta - bate e pega a bola - salta, dá cambalhotas - manipulação de situações da vida real - faz algo útil
<b>Direção Material</b> - copia, traça	<b>Direção Material</b> - usa ferramenta para fazer as coisas - combina materiais - faz produtos identificáveis - gosta de pequenas construções - presta atenção nos detalhes - reproduz a realidade	<b>Direção Material</b>	<b>Direção Material</b> - usa ferramenta para fazer as coisas - copia, traça - combina materiais - faz produtos identificáveis - gosta de pequenas construções - presta atenção nos detalhes - reproduz a realidade
<b>Faz-de-conta/simbólico</b> - trajas importantes - direciona ações de 3 bonecas - novos temas com ênfase na realidade - histórias com seqüências - organiza outras crianças para desempenhar papéis	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b>	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - direciona ações de 3 bonecas	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - trajas importantes - novos temas com ênfase na realidade - histórias com seqüências - organiza outras crianças para desempenhar papéis
<b>Participação</b> - grupos cooperativos de 3 a 6 - organiza jogos e dramatizações mais complexas - compromete-se em facilitar as atividades recreativas do grupo - brincar colaborador - canta e dança refletindo o significado das conções	<b>Participação</b> - jogos competitivos - entende regras de atividades recreativas simples - usa palavras como parte da brincadeira ou para organizá-la - conversa com adultos	<b>Participação</b>	<b>Participação</b> - jogos competitivos - entende regras de atividades recreativas simples - usa palavras como parte da brincadeira ou para organizá-la - conversa com adultos - grupos cooperativos de 3 a 6 - organiza jogos e dramatizações mais complexas - compromete-se em facilitar as atividades recreativas do grupo - brincar colaborador - canta e dança refletindo o significado das conções

A criança de 48 a 60 meses tem um movimento não infantilizado, consegue ficar por mais tempo em um único pé e salta alternando as pernas<sup>11</sup>. Espera-se que as crianças de 60 a 72 meses tenham o movimento mais coordenado, e que a movimentação vá se tornando melhor com o passar da idade<sup>11</sup>. Não foram encontradas dificuldades motoras grosseiras nas crianças de 48 a 72 meses.

**Controle material:** O controle material envolve atividades que necessitam de coordenação motora fina. Dos 36 aos 48 meses a criança deve ser capaz de manusear pequenos objetos como desabotoar quando os botões estiverem acessíveis<sup>11</sup>. Além disso, é esperado que a criança utilize a tesoura corretamente e desenhe algumas formas<sup>12</sup>. Das três crianças avaliadas e que apresentavam algum grau de dificuldades nessas habilidades durante a avaliação inicial, apenas uma criança não desenvolveu a habilidade em um único item (cortar) após as intervenções.

Dos 48 aos 60 meses, a criança aumenta o controle motor fino e constrói produtos, começa a desenhar de maneira que

seja possível identificar as gravuras<sup>9</sup>. As crianças pesquisadas dessa faixa etária apresentaram avanços nestas habilidades, porém o avanço foi menor no item desenho evidente.

Espera-se que a criança entre 60 a 72 meses tenha desenhos identificáveis<sup>12</sup>, o que não aconteceu com as crianças pesquisadas nessa faixa etária durante a avaliação inicial, e, por isso, foi incentivada a atividade de desenho durante as brincadeiras nas intervenções. Foram obtidos avanços nesta habilidade durante a reavaliação, pois os desenhos das crianças começaram a ficar mais evidente, sendo possível identificar alguns objetos, tais como maçãs, rosto de pessoas, cachorros, dentre outros.

**Faz de conta:** Pierce<sup>13</sup> relata que essas atividades surgem no segundo ano de vida e se ampliam até os três ou quatro anos de vida, ou seja, as brincadeiras de faz de conta vão se tornando mais complexas, com diversificação do conteúdo das tramas, relacionando o mundo que a criança vê e o que ela expressa. Além disso, o faz-de-conta vai se tornando mais organizado e elaborado com o passar do tempo.



**Tabela 7**  
**Resumo das observações do comportamento lúdico de Camila.**

AVALIAÇÃO		REAValiaÇÃO	
Aquém do esperado	Esperado e além do esperado	Aquém do esperado	Esperado e além do esperado
<b>Direção espacial</b> - concentra-se no objetivo ao invés do movimento - orgulha-se de um trabalho	<b>Direção espacial</b> - maior nível de atividade - facilidade na atividade motora grosseira - acrobacias, testes de força, movimentos exagerados, galopes - subidas difíceis, sobe escadas - pega a bola com os cotovelos abertos lateralmente	<b>Direção espacial</b> - orgulha-se de um trabalho	<b>Direção espacial</b> - maior nível de atividade - facilidade na atividade motora grosseira - acrobacias, testes de força, movimentos exagerados, galopes - subidas difíceis, sobe escadas - pega a bola com os cotovelos abertos lateralmente - concentra-se no objetivo ao invés do movimento
<b>Direção Material</b> - faz produtos - desenhos específicos evidentes - constrói estruturas complexas - monta quebra cabeça de 10 peças - diverte-se sozinho até 1 hora - brinca com um único brinquedo 10 a 15 minutos	<b>Direção Material</b> - aumento do controle motor fino - movimentos rápidos - força, empurrões - produto importante e usadopar se expressar	<b>Direção Material</b> - copia, traça - monta quebra cabeça de 10 peças - diverte-se sozinho até 1 hora - desenhos específicos evidentes	<b>Direção Material</b> - aumento do controle motor fino - movimentos rápidos - força, empurrões - produto importante e usadopar se expressar - faz produtos - constrói estruturas complexas - brinca com um único brinquedo 10 a 15 minutos
<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - usa conhecimento familiar para construir uma nova situação - dramatiza papéis com outros na platéia - histórias com seqüências - temas domésticos aos mágicos - relata emoções mais complexas	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - assume novas características dos adultos - realidade importante - gosta de se vestir para atuar	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - dramatiza papéis com outros na platéia - relata emoções mais complexas	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - assume novas características dos adultos - realidade importante - gosta de se vestir para atuar - usa conhecimento familiar para construir uma nova situação - histórias com seqüências - temas domésticos aos mágicos
<b>Participação</b> - grupos cooperativos de 2 ou 3 - prefere brincar com os outros a brincar sozinho - jogos de grupos com regras simples - revezamentos - tentativas de controlar atividades dos outros - comunica-se com outros para organizar atividades	<b>Participação</b> - mandão - distorção do conhecido - canta canções inteiras	<b>Participação</b> - jogos de grupos com regras simples	<b>Participação</b> - mandão - distorção do conhecido - canta canções inteiras - grupos cooperativos de 2 ou 3 - prefere brincar com os outros a brincar sozinho - revezamentos - tentativas de controlar atividades dos outros - comunica-se com outros para organizar atividades

Segundo Knox<sup>9</sup> espera-se que a criança de 36 a 48 meses já tenha um faz-de-conta elaborado, com rotinas e seqüências complexas. Isso não foi observado na avaliação inicial; os temas e as rotinas das dramatizações eram pobres. Com as brincadeiras, durante o processo de intervenção, pode-se observar um desenvolvimento no faz-de-conta das crianças, quando passaram a apresentar maior complexidade e riqueza de temas e cenários bem como de objetos, e as personagens começaram a interagir umas com as outras através de gestos, falas e festas.

Dos 48 aos 60 meses, a criança insere características e conteúdos dos adultos para brincar. Nessa época fica mais evidente a influência da cultura na brincadeira<sup>9</sup>. Os avanços obtidos com as crianças pesquisadas nesta faixa etária foram evidenciados pelo grau de organização da brincadeira; os cenários tornaram-se mais divididos, mostrando maior noção espacial; além disso, as histórias apresentaram seqüências lógicas e conteúdos complexos como ir ao supermercado, manusear dinheiro, dentre outros.

Dos 60 aos 72 meses, a criança é capaz de direcionar a-

ção de mais de dois personagens durante o brincar. Foi observado empobrecimento do faz-de-conta das crianças na avaliação inicial, talvez proporcionado pelo ambiente pobre em estímulos que ocorre nas instituições. Após as intervenções, houve melhora nas brincadeiras de faz-de-conta que ficaram mais organizadas e complexas no que diz respeito aos temas, histórias, personagens, vestimentas, noção espacial e temporal, rotinas e interações das personagens.

Participação: Gesell<sup>11</sup> relata que as crianças com 36 a 48 meses começam a compreender alguns revezamentos, iniciam a transição de jogo paralelo para associativo, bem como iniciam a cooperação com os demais colegas. Na avaliação inicial, as crianças apresentavam dificuldades em compartilhar; notou-se também que as crianças eram mais individualistas e apresentavam bastante apego aos objetos e pessoas (principalmente adultos). É difícil avaliar o grau de interferência da institucionalização nesse aspecto. Durante as brincadeiras nas intervenções, trabalhou-se a importância de dividir e compartilhar, e em função disso observou-se melhora, ao longo das intervenções

**Tabela 8**  
**Resumo das observações do comportamento lúdico de Adriano.**

AVALIAÇÃO		REAVLIAÇÃO	
Aquém do esperado	Esperado e além do esperado	Aquém do esperado	Esperado e além do esperado
<b>Direção espacial</b> - orgulha-se de um trabalho - maior nível de atividade - facilidade na atividade motora grosseira - acrobacias, testes de força, movimentos exagerados, galopes - subidas difíceis	<b>Direção espacial</b> - sobe escadas - concentra-se no objetivo ao invés do movimento - pega a bola com os cotovelos abertos lateralmente	<b>Direção espacial</b>	<b>Direção espacial</b> - orgulha-se de um trabalho - maior nível de atividade - facilidade na atividade motora grosseira - acrobacias, testes de força, movimentos exagerados, galopes - subidas difíceis - sobe escadas - concentra-se no objetivo ao invés do movimento - pega a bola com os cotovelos abertos lateralmente
<b>Direção Material</b> - faz produtos - desenhos específicos evidentes - constrói estruturas complexas - monta quebra cabeça de 10 peças - diverte-se sozinho até 1 hora - movimentos rápidos - força, empurrões - produto importante e usadopar se expressar	<b>Direção Material</b> - aumento do controle motor fino - brinca com um único brinquedo 10 a 15 minutos	<b>Direção Material</b> - força, empurrões - monta quebra cabeça de 10 peças - diverte-se sozinho até 1 hora	<b>Direção Material</b> - aumento do controle motor fino - movimentos rápidos - produto importante e usadopar se expressar - faz produtos - constrói estruturas complexas - brinca com um único brinquedo 10 a 15 minutos
<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - usa conhecimento familiar para construir uma nova situação - dramatiza papéis com outros na plateia - histórias com seqüências - temas domésticos aos mágicos - relata emoções mais complexas	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - assume novas características dos adultos - realidade importante - gosta de se vestir para atuar	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - dramatiza papéis com outros na plateia - relata emoções mais complexas	<b>Faz-de-conta/Simbólico</b> - assume novas características dos adultos - realidade importante - gosta de se vestir para atuar - usa conhecimento familiar para construir uma nova situação - histórias com seqüências - temas domésticos aos mágicos
<b>Participação</b> - jogos de grupos com regras simples - tentativas de controlar atividades dos outros - mandão - distorção do conhecido	<b>Participação</b> - canta canções inteiras - grupos cooperativos de 2 ou 3 - prefere brincar com os outros a brincar sozinho - revezamentos - comunica-se com outros para organizar atividades	<b>Participação</b> - mandão - tentativas de controlar atividades dos outros	<b>Participação</b> - canta canções inteiras - grupos cooperativos de 2 ou 3 - prefere brincar com os outros a brincar sozinho, revezamentos - comunica-se com outros para organizar atividades - jogos de grupos com regras simples - distorção do conhecido

e na reavaliação, no comportamento das crianças que passaram a se interessar por alguns tipos de brincadeiras em conjunto, como fazer festas de aniversários para as bonecas e contar com a participação das outras crianças.

Dos 48 aos 60 meses, a criança comunica-se dando ordens aos colegas, é capaz de opinar através da linguagem e também utilizá-la para organizar brincadeiras<sup>9</sup>. As duas crianças que apresentaram dificuldades na avaliação inicial obtiveram avanços na maioria dos itens desta dimensão, com exceção dos aspectos: coloca os pais como autoridades e tem forte sentido de família. As modificações nesses itens não foram observadas possivelmente por não possuírem estes exemplos em seu cotidiano para imitar.

Dos 60 aos 72 meses, espera-se que a criança participe de grupos cooperativos de 3 a 6 participantes, organize jogos e dramatizações, entenda jogos com regras e colabore com o colega<sup>9</sup>. Foram observados avanços na participação de todas as crianças desta faixa etária.

Percebeu-se que todas as crianças da faixa etária apresentavam comportamentos sociais diferentes do esperado. Pode-se inferir que o ambiente de instituição contribua para isso, já que a criança não possui alguns parâmetros esperados

como os pais (ou alguém que desempenhe tal papel). O grande número de crianças em um mesmo espaço também pode influenciar na socialização.

Com base nos resultados acima descritos, percebe-se a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento das crianças institucionalizadas, pois geralmente elas são desprovidas de estimulação suficiente para o desenvolvimento.

A pesquisa foi realizada em entidades filantrópicas que recebem verbas das respectivas prefeituras que são insuficientes, sendo necessárias doações e eventos para a manutenção dos orfanatos. O número de funcionários é pequeno, e por isso a atenção às crianças não é suficiente, embora haja forte empenho dos funcionários.

Durante a interação com as crianças neste trabalho, o vínculo criado também foi muito importante. Elas apropriaram-se de novas condutas enquanto brincavam e observavam outras pessoas – crianças e adultos. As intervenções mostraram outros tipos de brincadeiras e um vínculo com o adulto diferente do conhecido pelas crianças, pois este não possuía a função do cuidar (alimento, banho etc.), mas sim a proposta de brincar e facilitar as possibilidades de aprendizagem.

No trabalho, não se pode desconsiderar a presença de estímulos externos e internos, provenientes da interação com outras pessoas, com o ambiente, e das crianças com si próprias. Estes estímulos também ajudam no desenvolvimento das crianças; porém, ao considerar o tempo de pesquisa e ao relacionar os avanços encontrados com as áreas trabalhadas nas brincadeiras, percebe-se que as intervenções foram efetivas no desenvolvimento das habilidades das crianças.

As crianças das diferentes instituições apresentaram demandas diversas: na instituição A as crianças apresentaram mais dificuldades motoras grosseiras que na instituição B. Justamente na instituição A havia *playground*, o que sugere que esse espaço pode ter sido pouco explorado pelos internos. Por isso é importante que o trabalho com crianças em instituições totais englobe, além de um cuidado básico de higiene e alimentação, situações para que possam brincar e vivenciar experiências diversas, com seus pares e com seus cuidadores.

## Referências

1. Armond LC et al. Crescimento e desenvolvimento infantil. In: Carvalho A. Saúde da criança. Belo Horizonte: UFMG; 2002.
2. Parham LD, Primeau LA. Recreação e terapia ocupacional. In: Parham LD, Fazio LS. A recreação na terapia ocupacional pediátrica. São Paulo: Santos; 2000.
3. Kishimoto TM. Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes; 1993.
4. Santos SMP. Brinquedo e infância: Um guia para pais e educadores em creche. Petrópolis: Vozes, 2000.
5. Takatori M. O brincar no cotidiano da criança com deficiência física. Reflexões sobre a clínica da terapia ocupacional. São Paulo: Atheneu; 2003.
6. Veríssimo MDLOR; Fonseca RMG. O cuidado da criança segundo trabalhadores de creches. Revista Latino-americana de Enfermagem 2003; 11:28-35.
7. Alexandre DT, Vieira ML. Um olhar sobre o apego na vida da criança institucionalizada. Psicologia Brasil 2004; 2:12-5.
8. Brasil. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. Disponível em <http://www.ibge.gov.br/>. Acesso em 15 de junho de 2005.
9. Knox S. Desenvolvimento e uso corrente da Escala Lúdica Pré-escolar de Knox. In: Parham LD, Fazio LS. A recreação na terapia ocupacional pediátrica. São Paulo: Santos; 2000.
10. Silva CCB, Emmel MLG. Jogos e brincadeiras: Roteiro de análise de atividades para o terapeuta ocupacional. Cadernos de Terapia Ocupacional UFSCar 1993; 4:46-62.
11. Gesell A. Psicologia do desenvolvimento do lactente e da criança pequena: Bases neuropsicológicas e comportamentais. São Paulo: Atheneu; 2002.
12. Fonseca V. Educação especial: Programa de estimulação precoce. Uma introdução às idéias de Feuerstein. Porto Alegre: Artmed; 1995.
13. Pierce D. O potencial da recreação com objetos para lactentes e crianças na primeira infância em risco de atraso no desenvolvimento In: Parham LD, Fazio LS. A recreação na terapia ocupacional pediátrica. São Paulo: Santos; 2000.